

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia kini menggunakan kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 ini pembelajaran yang digunakan adalah tematik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran dimana yang isinya terdapat dari beberapa perpaduan mata pelajaran yang dikaitkan satu sama lain. Shoimin (2017:15) mengemukakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia harus difokuskan pada keberhasilan pada peserta didik dengan jaminan kemampuan yang diarahkan pada life skill yang dikemudian hari dapat menopang kesejahteraan siswa tersebut untuk keluarganya serta ,masa depannya dengan kehidupan yang layak di masyarakat.

Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan, seluruh kegiatan pendidikan, yakni bimbingan pengajaran, dan/ atau latihan diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan (Hamalik, 2015:3). Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, bermakna, dan otentik (Majid, 2017:80).

Pada kurikulum 2013 ini memiliki konsep student center learning, yakni dimana pembelajaran berpusat pada siswa. Siswa di tuntut aktif mengikuti pembelajaran, untuk itu guru harus melakukan upaya agar siswa menjadi lebih tertarik pada pembelajaran. Kurikulum adalah suatu respon pendidikan terhadap kebutuhan masyarakat dan bangsa dalam membangun generasi dalam bangsanya (Dayanto, 2014:1). Kurikulum tematik adalah sebuah sistem pembelajaran yang tidak berpatokan pada mata pelajaran (Hajar, 2013:8).

Upaya yang harus dilakukan oleh guru agar siswa lebih tertarik dan minat mengikuti pembelajaran ialah menggunakan model pembelajaran, media

pembelajaran dan menggunakan metode pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa, siswa akan merasa tertarik jika guru menggunakan media pembelajaran. Tujuan guru menggunakan media pembelajaran yakni mempermudah dalam penyampaian materi dan menarik perhatian siswa agar siswa senang dalam mengikuti pembelajaran, tidak mudah bosan, dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Kenyataan yang berada di lapangan, tidak semua SD selalu menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran hanya digunakan saat ada materi yang sangat sulit dibayangkan oleh siswa, contohnya pada mata pembelajaran IPA materi sistem peredaran darah. Sekolah jarang menggunakan media pembelajaran, terutama pelajaran PPKN.

Berdasarkan wawancara pada tanggal 21 Oktober 2020 dengan beberapa siswa SD NU Nawa Kartika kelas V yakni hasilnya siswa tidak mengenal diorama. Pada mata pelajaran PPKN, guru jarang menggunakan media pembelajaran, walaupun menggunakan media pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran yang hanya sebatas gambar atau yang hanya dapat dilihat saja. Siswa merasa kesulitan menangkap materi jika tidak menggunakan media pembelajaran. Siswa mudah merasa bosan dikarenakan pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah.

Permasalahan pada siswa harus diatasi agar tercapainya tujuan pembelajaran yaitu dengan membuat pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung. Pada proses pembelajaran, agar siswa mudah menangkap materi yang diajarkan oleh guru, guru sebaiknya menggunakan media pembelajaran, akan tetapi realitanya guru hanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan tanpa media pembelajaran sehingga kemampuan berpikir kritis siswa kurang.

Nadhliroh (26:2018) mengemukakan dalam penelitiannya bahwa salah satu jenis media yang dapat membantu siswa belajar lebih konkret yaitu media diorama. Media diorama digunakan untuk menggambarkan keadaan yang

sebenarnya dalam bentuk 3 dimensi. Media diorama memiliki tingkat konkritisasinya lebih tinggi daripada media pembelajaran visual, sedangkan Amalia, (2017:187) mengemukakan bahwa diorama merupakan media tiga dimensi yang menggambarkan suasana atau gambaran yang nyata atau konkrit.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran Diorama menjadi media pembelajaran diorama bertanya. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah diorama bertanya. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan diorama yang biasanya. Diorama bertanya yang digunakan pada penelitian ini terdapat soal-soal yang akan dijawab oleh siswa. Peneliti ingin mengembangkan media diorama bertanya ini agar siswa mudah dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru dan siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran PPKn.

Media diorama sangat efektif digunakan oleh guru, hal ini dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nadhliroh (2018) yang mendapatkan hasil presentase kelayakan ahli materi sebesar 88,4% dan oleh ahli media dengan presentase sebesar 85,5% serta mendapatkan hasil uji thitung sebesar 16.661 dan tabel 2034 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,343 dengan kriteria sedang, serta penelitian yang dilakukan Amalia (2017) yang mendapatkan hasil presentase kelayakan ahli materi sebesar 91,7% dan 88,3% dan oleh ahli media dengan presentase sebesar 91,25% dan 97% dan mendapatkan respon siswa sebesar 92,2% dan respon guru sebesar 92,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media diorama sangat layak untuk pembelajaran.

Senada dengan Azizah (2019) yang pada penelitiannya mendapatkan hasil bahwa pengembangan media diorama layak digunakan dengan hasil presentase penilaian 96%. Robbayani (2016) pada penelitiannya juga mendapatkan penilaian kelayakan yang layak, penilaian kelayakan dari ahli media sebesar 90% dan penilaian kelayakan dari ahli materi sebesar 94,28%. Dengan demikian peneliti

ingin mengembangkan media diorama bertanya berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan keaktifan siswa.

1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VA SD NU Nawakartika?
2. Bagaimanakah validitas diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VA SD NU Nawakartika?
3. Bagaimana hasil uji coba terbatas diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VA SD NU Nawakartika?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VA SD NU Nawakartika.
2. Untuk mengetahui kelayakan diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas VA SD NU Nawakartika .
3. Untuk menganalisis hasil uji coba terbatas diorama bertanya berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas V SD NU Nawakartika.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan akan memberi kegunaan baik secara teoretis maupun secara praktis.

1.4.1 Secara Teoritis

Manfaat teoretis penelitian tindakan kelas ini berguna bagi dunia ilmu pengetahuan dan ilmu pendidikan, memberikan konsep-konsep terbaru dalam mengembangkan model pembelajaran untuk kurikulum 2013. Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai cara pengembangan media Diotanya pada mata pelajaran PPKn kelas 5 SD. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan untuk kegiatan penelitian sejenis yang dilakukan selanjutnya.

1.4.2 Secara Praktis

1.4.1.1 Bagi Guru

- a. Memberikan alternatif pada guru agar dapat menggunakan media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih inovatif lagi.

1.4.1.2 Bagi Siswa

- a. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan partisipasi siswa dalam menerima pelajaran.

1.4.1.3 Bagi Sekolah

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru-guru.
2. Dapat memberikan kontribusi yang lebih baik dalam perbaikan pembelajaran, sehingga dapat meningkat.

1.4.1.4 Bagi Peneliti

- a. Peneliti dapat menambah wawasan tentang pengembangan media diorama berbasis kearifan lokal.

1.5 Definisi Operasional

1.5.1 Media Diorama Bertanya

Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini yakni media pembelajaran diorama bertanya. Media pembelajaran diorama bertanya yang digunakan pada penelitian ini berbeda dengan diorama biasanya, yakni terdapat pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.

Langkah-langkah penggunaan media Diorama bertanya seperti berikut:

- a. Siswa melakukan hompimpa untuk mendapatkan urutan.
- b. Setelah mendapatkan urutan, siswa urutan pertama mengambil kartu yang bertuliskan nomor (nomor tempat pada diorama)
- c. Setelah mendapatkan nomor, siswa mengambil pertanyaan yang ada pada diotanya sesuai nomor yang didapat.
- d. Siswa menjawab pertanyaan di depan kelas, agar semua siswa mengetahui jawabannya.
- e. Jika siswa benar menjawab pertanyaan, maka akan diberikan bintang

- f. Jika siswa salah menjawab pertanyaan maka akan diberikan hukuman
- g. Siswa yang mendapatkan bintang terbanyak, maka akan diberikan reward.

Kelebihan media diorama bertanya adalah siswa tidak hanya melihat diorama saja, melainkan siswa juga belajar sambil bermain. Pada diorama bertanya ini, siswa dapat bermain tanya jawab soal seputar materi.

Kekurangan media diorama bertanya adalah membutuhkan waktu yang lama, jika jumlah siswa banyak.

1.5.2 Kearifan Lokal

Kearifan lokal adalah budaya lokal yang menjadi kebiasaan masyarakat setempat yang menjadi sebuah pandangan hidup untuk mengatur tatanan kehidupan masyarakat. Kearifan lokal yang ada dalam media Diorama bertanya ini yakni meliputi rumah adat Kudus, baju adat Kudus, tari Kretek, menara Kudus, gerbang selamat datang Kudus, dan kegiatan ekonomi masyarakat.

1.5.3 Materi PPKn

Materi PPKn yang digunakan pada Diorama bertanya ini yakni sikap toleransi dalam keragaman sosial budaya dan ekonomi masyarakat. Berikut adalah kompetensi dasarnya

1.3 Mensyukuri keragaman sosial masyarakat sebagai anugerah Tuhan YME dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

2.3 Bersikap toleran dalam keragaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika

3.3 Menelaah keragaman sosial budaya masyarakat

4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keragaman sosial budaya.